

(4) 再びグループ全員が商品を持って登場して判定結果を表示した後、ゲーム終了を告げる。

ゲーム数を制限しないことにより、初心者でも一定の基準をこえることが可能になる。

競技結果はCMオートスコアラーにより印刷され、投球者に配布される。

判定結果が一定の基準を超えた場合は、販売促進の賞品としてグループが持っていた商品を投球者に提供する。

【0010】

【発明の効果】

本発明により、エキサイターが商業的価値を持ち、企業をスポンサーにつけることが可能になったので、さまざまなエキサイターを提供することが可能になった。

投球者はバラエティに富んだエキサイターにより、従来にはない楽しみ方ができ、しかも販売促進の賞品を目指して競技するという励みも得ることになった。

スポンサーとしての企業にとっては、非常に効果的な広告媒体を手に入れることができる。

例えば、30レーンで1レーン当たり一日30ゲーム消化する日本の平均的なボウリング場の場合、1ゲーム中にエキサイターが10回登場すると、一ヶ月で放映されるCMエキサイターの回数は

$$30 \text{ レーン} \times 30 \text{ ゲーム} \times 10 \text{ 回} \times 30 \text{ 日} = 27 \text{ 万回}$$

という膨大な回数になる。

しかも、各レーン上で投球者正面のモニターテレビの大画面に映し出されるので確実に目に触れるもので、安価で効果的な広告媒体となり得る。

ボウリング場にとっても、さまざまなCMエキサイターが無償で提供され、企業からの広告料収入が得られるだけでなく、その登場者の人気と販売促進の賞品の活用により売り上げの増加が期待される。

【図面の簡単な説明】

【図1】

本発明のCMオートスコアラーを示す概要図である。

【図2】

上部に全員の顔写真a～jを表示したスコア画面である。

【図3】

ストライク又はスペアの印を赤マークで表示したスコア画面である。

【符号の説明】

- 1 オーバーヘッドディスプレイ
- 2 RGB
- 3 TTL
- 4 スコアラー
- 5 アークネット
- 6 メインMCT
- 7 アークネット
- 8 画像表示ホスト
- 9 イーサーネット
- 10 コンポジット
- 11 マルチセレクター
- 12 画像表示PC